

نقش بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت

تالیف:

دکتر سید فتاح ابراهیمی

دکتر رحمان بهزادفر



انتشارات فراگیر الوند

۱۳۹۹

فهرست مطالب

۹	 مقدمه
۱۱	 فصل اول: کلیاتی در مورد بازی های رایانه ای
۱۱	 مقدمه
۱۳	 تعریف مفاهیم
۱۵	 انواع بازی های رایانه ای
۱۶	 تحقیقات انجام شده در مورد بازی های رایانه ای
۲۱	 دلایل بازی های رایانه ای
۲۳	 تاریخچه بازی های رایانه ای
۲۶	 بنیادهای ملی بازی های رایانه ای
۳۹	 فصل دوم: پیامدهای بازی های رایانه ای
۳۹	 مقدمه
۴۳	 نگاهی به توصیف آماری بازی های رایانه ای
۴۵	 اثرهای فیزیولوژیک بازی های رایانه ای
۴۶	 بررسی اثرات مثبت و منفی بازی های رایانه ای
۶۱	 فصل سوم: بازی های رایانه ای از منظر اسلام
۶۱	 مقدمه
۶۳	 پیشینه تحقیقات خارجی درباره اخلاق و بازی رایانه ای
۶۵	 بازی های رایانه ای از منظر اسلام
۷۵	 تحلیل یک بازی رایانه ای از منظر فنی و دینی
۷۶	 پیاده سازی نظام اخلاقی اسلام بر ساختار بازی رایانه ای

فصل چهارم: بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و تاثیر آن در خلاقیت و یادگیری	۷۹
مقدمه	۷۹
بازی‌های رایانه‌ای آموزشی	۸۲
انواع بازی‌های آموزشی رایانه‌ای	۸۴
خصوصیات بازی‌های رایانه‌ای آموزشی	۸۴
چگونگی عملکرد بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش	۸۵
نقش آموزشی بازی‌های رایانه‌ای	۸۶
مزایای بازی‌های رایانه‌ای آموزشی	۸۷
ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای آموزشی	۸۸
دلایل بهره‌گیری از بازی برای آموزش	۹۰
روش‌های بازی از بازی که به یادگیری کمک می‌کند	۹۱
ارائه مدل برای طراحی آموزشی مبتنی بر بازی رایانه‌ای	۹۲
نقش بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در خلاقیت	۹۵
نکاتی در مورد تداج بازی‌های رایانه‌ای برای پرورش خلاقیت	۹۷
بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش در حوزه یادگیری	۹۹
سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۲
آموزش و یادگیری حیطه شناختی از طریق بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۴
آموزش موضوعات شناختی در بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۷
فصل پنجم: تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر روان و فرهنگ مخاطب	۱۱۱
مقدمه	۱۱۱
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فرهنگ مخاطب	۱۱۲
تأثیرات فرهنگی غیر هدفمند بازی‌های رایانه‌ای	۱۱۳
تأثیرات فرهنگی هدفمند بازی‌های رایانه‌ای	۱۱۷
تأثیر خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارها	۱۲۱
اثر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار اجتماعی	۱۲۵
پیامدهای اجتماعی و روانی بازی‌های رایانه‌ای	۱۲۶
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های آموزشی	۱۲۷
تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر روان	۱۲۹
رابطه مدت زمان بازی‌های رایانه‌ای با اضطراب و افسردگی	۱۳۴
ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پر خاشگری در دانش‌آموزان	۱۳۶

مقدمه

کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات در جهان معاصر با سرعت فزاینده‌ای در حال گسترش است و همه ابعاد زندگی از جمله، تعلیم و تربیت را در شکل‌های متفاوت آن دچار دگرگونی کرده است. بعضی از کشورها برای دستیابی به تعالی و تربیت مطلوب در زمینه فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات سرمایه‌گذاری کرده‌اند و می‌خواهند فناوری اطلاعاتی دستیابی به بهترین و جدیدترین روش‌ها به کار گیرند تا مزیت‌هایی برای تعلیم و تربیت داشته باشد (احمدی، ۲۰۱۲).

در طی چند سال اخیر در حیطه‌ی تعلیم و تربیت، گرایش به سمت بازی‌هایی بوده است که به صورت رایانه‌ای و دیجیتال ارائه می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای از ظاهر پیشرفت فناوری اطلاعات و ارتباطات در زمینه‌ی آموزش است. در دهه‌ی اخیر، رویکردهای سنتی یادگیری با ظهور فناوری‌های جدید نظیر فناوری رایانه، دستخوش تغییرات اساسی شده است. امروز اقدامات زیادی در بیشتر کشورها برای استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در امر آموزش دانش‌آموزان انجام شده است (گریسون و آندرسون به نقل از ولایتی، ۱۳۹۱).

یادگیری بر اساس رایانه‌ای از سال ۱۹۸۰، به دنبال تحولات و پیشرفت‌های چشمگیری که در عرصه سخت‌افزارها و نرم‌افزارها به وجود آمد، از حالت ارائه مطالب خارج شده و در قلب مدارس و درون خانه‌ها جای گرفت (ورزلی نصیرالدین^۱، ۲۰۰۲). در نظریه‌های آموزشی جدید چنین بیان می‌شود که فرآیندهای آموزش و یادگیری باید مبتنی بر علائق، نیازها و رضایتمندی یادگیرندگان

باشد (زنگنه، ۱۳۹۱). یکی از مهم‌ترین سرگرمی‌ها و علائق کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر مدرن بازی‌های رایانه‌ای است (واتسون^۱، ۲۰۰۷). جذابیت که مهم‌ترین ویژگی این نوع بازی‌هاست، موجب نگه‌داشتن افراد، حتی ساعت‌های متمادی در مقابل رایانه‌ها و ابزارهای دیگر می‌شود (آنیتا^۲، ۲۰۰۸). در همین راستا، بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن است که روش‌های جدید مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات را مورد توجه قرار دهد و در عین حال می‌خواهد مهارت‌ها و شایستگی‌هایی را که بعداً در دنیای کار مورد نیاز دانش‌آموزان است را در آنها پرورش دهد. از طریق کاربرد بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، دانش‌آموزان می‌توانند دانش خود را در بازی‌ها به کار گیرند. از تبار یادگیری کسب شده در دنیای مجازی، در جهت شکل‌دهی به رفتار خویش در آینده بهره‌گیری نمایند (ولایتی و موسی رضانی، ۱۳۸۹).

«بازی‌های رایانه‌ای، یکی از فناوری‌های جدید در حوزه تعلیم و تربیت است که کشورهای صاحب تخصص در این زمینه، سالانه میلیاردها دلار از این راه کسب درآمد می‌کنند.» با توجه به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای، روند رشد و گسترش این بازی‌ها، نگارنده در این کتاب تلاش کرده تا مباحثی در این خصوص مطرح شود.